

ネクロマンシィ呪文一覧

ネクロマンシィ呪文は、UO:AoSで「騎士道」と共に追加されました。その数は16で、その後 Exorcism が追加されて17になりました。メイジ呪文とは違いサークルなどで分けられてはならず、メイジ呪文とは異なる秘薬を必要とします。以下では呪文名の横の数字は消費マナです。また、使うために必要な「霊媒」のスキル値を「必要最低スキル」として示します。

必要最低スキルから0.1上がるごとに、呪文詠唱が成功する確率は+2.5%されます。つまり20上がれば成功する確率が50%となります。40上げれば、100%発動。といたいところですが、UOの成功確率は99.9%までしか上がらないことになっています。以下で「ほぼ成功スキル」として書かれているスキル値は、成功確率が99.9%になる値です。失敗する確率が0.1%はあるため「ほぼ成功」としてしています。なお、ネクロマンシィ呪文のうち Vampiric Embrace だけは呪文発動の確率計算が特殊になっているので御注意下さい。

Animate Dead (23)

- ・必要最低スキル：40
- ・ほぼ成功スキル：79.9
- ・必要秘薬：Grave Dust、Daemon Blood

死体をアンデッドモンスターにする。何になるかは術者自身のフェイムか、「霊媒」「霊話」のスキル値と死体の生前のタイプとフェイムによって決まる。要は強い相手の方が強いアンデッドモンスターになるが、自分自身のフェイムも必要だということになる。

作り出されるアンデッドモンスターは3体までで、術者の命令には従わないが、術者を守ろうと行動する。HPは時間経過と共に減っていく。馬の死体に使うと、骨の馬 (skeletal steed) になり騎乗可能であるが、やはりHPが減るためずっと乗ったままではいられない。

Blood Oath (13)

- ・必要最低スキル：20
- ・ほぼ成功スキル：59.9
- ・必要秘薬：Daemon Blood

対象から受けたダメージを跳ね返す呪い。こちらが受けるダメージは20%増しになるが、受けたダメージの5/6をダイレクトダメージとして相手に与える。複数を対象にかけることはできない。ネクロマンシィ呪文を使うモンスターにこれを使われて、恐怖のどん底に落とされることもある(あるうことか、Doomのボス格モンスターがこれを使ってくる)。

術者が受けたダメージで死んだ場合、ダメージは跳ね返らない。

Corpse Skin (11)

- ・必要最低スキル：20
- ・ほぼ成功スキル：59.9
- ・必要秘薬：Batwing、Grave Dust

対象にアンデッドモンスターのような抵抗値調整を与える。具体的には、物理抵抗・冷氣抵抗

+ 10、炎抵抗・毒抵抗 - 15。重ねがけすると、効果時間だけがリセットされる。抵抗値が下がるものもあるが、上がるものもあるため、使いどころによっては有利になるかもしれないし、この魔法を相手にかけて炎の攻撃呪文を重ねることにより、与えるダメージを増加させる・・・といった使い方が考えられる。

Curse Weapon (7)

- ・必要最低スキル：0
- ・ほぼ成功スキル：39.9
- ・必要秘薬：Pig Iron

HP 吸収の力を武器に付与する。これで攻撃をすると、自分の HP が与えたダメージの 50% 回復できる。他の武器に持ち替えた場合、この効果は継承されない。重ねがけすると、効果時間だけがリセットされる。前線で戦う場合、非常に重要な回復手段となる。ネクロマンサーが魔法戦士と呼ばれる所以のひとつでもある。

Evil Omen (11)

- ・必要最低スキル：20
- ・ほぼ成功スキル：59.9
- ・必要秘薬：Batwing、Nox Crystal

対象が、その後受けるダメージを重くする呪い。受けるダメージの 25% 増しが基本の効果だが、「耐性」で効果を軽減できる魔法を受けた場合は「耐性」が半減状態で扱われる。また、毒を受けるような事態の時は、その毒のランクが + 1 される。一度でもいずれかの効果を受けたら、この呪文は解ける。自分が与える攻撃に応じて使うと、それなりの効果がある。

Horrific Beast (11)

- ・必要最低スキル：40
- ・ほぼ成功スキル：79.9
- ・必要秘薬：Batwing、Daemon Blood

ビーストに変身する。変身中は、与える近接ダメージが増加し、HP 回復速度も急増する。ただし、騎乗は出来ず、呪文も一切使用できなくなる。戦士系の能力を上げている場合、非常に強力な変身となる。

効果は永続するが、死ぬか同じ呪文をかけなおすことで変身は解ける。ビーストに変身中でも、この呪文の他、ネクロ呪文でその他の姿に変身する呪文は使用可能。

Lich Form (23)

- ・必要最低スキル：70
- ・ほぼ成功スキル：109.9
- ・必要秘薬：Grave Dust、Nox Crystal、Daemon Blood

リッチに変身する。変身中は、炎抵抗 - 10・冷氣抵抗と毒抵抗 + 10 され、HP 回復速度は低下 (このため HP が徐々に減っていく)、マナ回復速度が急増する。またアンデッド扱いとなり、SpM の Bleed Attack を無効化する。騎乗は不可能になるが魔法などは変身前と同じように使用可能。

効果は永続するが、死ぬか同じ呪文をかけなおすことで変身は解ける。また、その他の姿に変身する呪文を使えば、別の姿に変わる。

Mind Rot (17)

- ・必要最低スキル：30
- ・ほぼ成功スキル：69.9
- ・必要秘薬：Batwing、Pig Iron、Daemon Blood

対象が呪文を使う時など、マナ消費量を上昇させる。対象が PC の場合は 25%、PC 以外なら 100%の増加になる。効果時間は術者の「霊話」と対象の「耐性」に依存する。マナがなくなると、ほとんどの特殊な行動は取れなくなるので、使い方によっては威力を発揮できるかもしれない。

Pain Spike (5)

- ・必要最低スキル：20
- ・ほぼ成功スキル：59.9
- ・必要秘薬：Pig Iron、Grave Dust

一時的に HP を低下させる。低下量は術者の「霊話」と対象の「耐性」に依存する。重ねがけをした場合、効果は大きく弱まるが効果時間が 2 秒延長される。この呪文による HP 低下はダイレクトダメージ扱いである (つまりどんなに防具を着込んでも軽減できない)。効果時間後、ダメージは全て回復するが、死亡した場合、ダメージは回復しないままとなる。

Poison Strike (17)

- ・必要最低スキル：50
- ・ほぼ成功スキル：89.9
- ・必要秘薬：Nox Crystal

毒属性の攻撃呪文。対象にダメージを与えると共に、その対象の周囲にいるものにも少量のダメージを与える。ダメージは術者の「霊話」に依存する。あくまで毒属性のダメージであり、毒状態にするわけではないが、そこそこの威力は期待できる (周辺へのダメージはおまけと思っておいた方が良いが)。

Strangle (29)

- ・必要最低スキル：65
- ・ほぼ成功スキル：104.9
- ・必要秘薬：Nox Crystal、Daemon Blood

毒属性の攻撃呪文。時間経過に従い継続ダメージを与える。ダメージを与える回数と実際のダメージは、術者の「霊話」に依存する。また対象のスタミナが減っている時の方が与えるダメージは高くなる。別に毒状態になるわけではないので、通常解毒手段でこの継続ダメージを解除することは出来ない。

Summon Familiar (17)

- ・必要最低スキル：(召喚生物に応じる)
- ・必要秘薬：Batwing、Daemon Blood、Grave Dust

使い魔を召喚し従わせる。コントロールスロットが1必要。術者は命令できないが、術者に常に付き従う。実際に召喚できるのは1体のみで、術者の「霊媒」「霊話」のスキル値(双方が所定の値に達していなければならない)に応じて、以下のものが召喚できるようになる。

スキル	使い魔	特殊能力
30	horde minion	400 ストーンまで物を運び、周囲にあるスタック可能なアイテムを拾う。
50	shadow wisp	主人の味方も含めて、一定時間ごとにマナを回復させる。ただし、マイナスカルマのものでなければ回復はしない。
60	dark wolf	スタミナ回復量が上がり、狼系のクリーチャーをタイム可能になる。タイム対象は wolf とつく動物と、bake kitsune。
80	death adder	使い魔自身の攻撃時毒を与え、蛇系のクリーチャーに命令できる。命令はダブルクリックで行い、その後攻撃させたい相手を <u>タゲ</u> る。クリーチャー自身を <u>タゲ</u> ればその場に待機させる意味となる。
100	vampire bat	使い魔が攻撃するたびにダメージ分、主人の HP が回復する。

使い魔は自分から攻撃はしないが、主人が敵と近接して戦闘中は、これに加勢する。状況に応じて召喚し分けることになるだろう。効果は、使い魔が死ぬか、術者がリリースするまで続く。

Vampiric Embrace (23)

- ・必要最低スキル：99

- ・ ほぼ成功スキル：120.0
- ・ 必要秘薬：Batwing、Nox Crystal、Pig Iron

ヴァンパイアに変身する。肌の色が変わり、スタミナとマナの回復速度が上がり、攻撃が命中するとHPが回復し、レベル4までの毒は自動解毒する。炎抵抗が-25され、アンデッド扱いとなるほか、Garlicが必要な呪文を使用するとダメージを受け、Cure系のPotionが飲めなくなる。魔法などの使用は変身前と同じように可能。

他の変身呪文と異なるのは騎乗は可能な点であろう。Garlicが必要な呪文としては、Greater Heal、Protection、Paralyze、Resurrectionといったように回復支援の魔法に多い。「魔法」が高ければ、それでもGreater Healで回復可能だが、受けるダメージは意外に大きい。

効果は永続するが、死ぬか同じ呪文をかけなおすことで変身は解ける。また、その他の姿に変身する呪文を使えば、別の姿に変わる。

発動成功率の計算方法が他のネクロ呪文とはちょっと違っており、スキルが99になるまでは絶対に使えず、99で成功率は50%となる。

Vengeful Spirit (41)

- ・ 必要最低スキル：80
- ・ ほぼ成功スキル：119.9
- ・ 必要秘薬：Batwing、Pig Iron、Grave Dust

Revenantを召喚して戦わせる。コントロールスロットが3必要。タゲった相手が死ぬまで付きまとい攻撃し続けるが、対象が死んだらその場で姿を消す。その強さは術者の「霊話」によって変わる(例えばスキル値=術者の「霊話」になる)。対象が隠れたりしても、暴き出して攻撃を加える。「霊話」が上がっていれば、かなり頼りになる助っ人。

Wither (23)

- ・ 必要最低スキル：60
- ・ ほぼ成功スキル：99.9
- ・ 必要秘薬：Nox Crystal、Pig Iron、Grave Dust

冷氣属性の攻撃呪文。自分の周囲全体にダメージを与える(対象が複数でもダメージは分散しない)。ダメージは術者の「霊話」に依存する。ネクロマンサーにとっては主力となる攻撃呪文だろう。カルマが低いほどダメージが上がる・・という仕様の筈だが、現状 そのようにはなっていない模様。それでも十分な威力であるためか連発できないように調整が入った。

カルマの大小はともかく、周囲に均一に安定したダメージを与えることが出来るため、モンスターに使われると厄介な呪文(lich lordが使ってくるので注意したい)。

Wraith Form (17)

- ・ 必要最低スキル：20
- ・ ほぼ成功スキル：59.9
- ・ 必要秘薬：Nox Crystal、Pig Iron

レイスに変身する。女性の場合はバンシーに変身する。変身中は、物理抵抗 + 15・炎抵抗とエネルギー抵抗 - 5、アンデッド扱い、Bleed Attack 無効、騎乗不可となる。また、Recall が 100% 成功するようになるので、移動のために変身することがあるかもしれない。他者にダメージを与えるたびにマナが回復（回復量は「霊話」に依存）し、フェルツカではスタミナに関係なく他者を通過できるようになる。魔法などの使用は変身前と同じように可能。

効果は永続するが、死ぬか同じ呪文をかけなおすことで変身は解ける。また、その他の姿に変身する呪文を使えば、別の姿に変わる。

Exorcism (40)

- ・必要最低スキル：80
- ・ほぼ成功スキル：119.9
- ・必要秘薬：Nox Crystal、Grave Dust

チャンピオンエリア（フェルツカ）で死者を別の場所に強制移動させる。「霊話」が GM 以上でなければ使えない。チャンピオンエリアで幽霊状態のまま、その場所の様子を偵察する行為が横行したため、その対策として後に追加された。チャンピオンエリアに行くことがないのならば、全く意味の無い呪文。
